

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keragaman budaya termasuk sejarah Indonesia merupakan sebuah kekayaan negeri yang patut dijaga dan dilestarikan dan dikenang. Banyaknya akses budaya asing yang masuk ke Indonesia menjadikan budaya lokal asli tergantikan. Salah satu pintu utama masuknya budaya asing ke Indonesia adalah melalui produk-produk digital salah satunya yaitu *Game*. Disini selain menjadi celah dimana budaya asing dapat masuk ke Indonesia, celah tersebut dapat dimanfaatkan pula untuk membuat budaya dan sejarah Indonesia dapat lebih dikenal masyarakat luas. Prabu Brawijaya merupakan tokoh sejarah yang tak terlupakan, akan tetapi banyak masyarakat sekarang yang tidak mengerti mengenai sejarah tokoh Prabu Brawijaya.

Selain itu, adalah bagaimana cara efektif untuk menyebarkan budaya Nusantara terutama sejarah mengenai Prabu Brawijaya dalam sebuah produk *digital* yang mudah diakses dan banyak diminati banyak kalangan, dan mudah diingat. Aplikasi berbasis *platform Android* yang banyak diminati dan digunakan sekarang ini menjadi sebuah jalan untuk mengungkap suatu produk digital. Pembuatan *game endless running Escaping Brawijaya* berbasis *Android* yang dibuat menggunakan *Unity 3D Game Engine* dibuat dengan tujuan memperkenalkan budaya dan sebuah sejarah dengan interaktif.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas dapat diambil rumusan masalah yaitu : “Bagaimana membuat *Game endless running “Escaping Brawijaya”* yang mudah dimainkan?

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Batasan masalah yang diberikan penulis dalam mengembangkan game “*Escaping Brawijaya*” adalah sebagai berikut :

- a. *Game Engine* yang digunakan adalah Unity3D
- b. Genre dari *game* ini adalah *endless running*.
- c. Game ini mengusung salah satu sejarah yaitu pelarian Prabu Brawijaya V ke Gunung Lawu
- d. Bukan merupakan *game online*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah pembuatan *game* “*Escaping Brawijaya*” untuk mempelajari salah satu sejarah Indonesia dan memperkenalkan tokoh Prabu Brawijaya melalui media *game*.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Bagi masyarakat luas, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat:
 - a. Sebagai media sarana pendidikan dalam mempelajari sejarah Indonesia.
 - b. Sebagai media pengenalan tokoh Prabu Brawijaya melalui media *game*.
 - c. Memberikan alternatif belajar mengenai sejarah Indonesia melalui visualisasi *game*.
- 2) Bagi mahasiswa yaitu sebagai prasyarat kelulusan untuk program Diploma.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam mengembangkan game “*Escaping Brawijaya*” adalah sebagai berikut :

- a. Metode Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Mempelajari dokumen-dokumen atau literatur-literatur yang berkaitan dengan jalan cerita yang digunakan dalam pembuatan.

b. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sekunder dengan menghubungkan teori dengan data-data melalui riset perpustakaan (*library research*) melalui metode *deskriptif analitis*. Data-data tersebut diperoleh dari buku-buku, jurnal dan berbagai sumber lainnya (*document analysis*). Selain itu penulis juga menggunakan sarana internet dalam proses pengumpulan data yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir dengan judul “*Escaping Brawijaya* berbasis Android” ini, terdiri dari lima bab yaitu:

a. BAB I Pendahuluan

Pendahuluan berisi Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Batasan Masalah, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

b. BAB II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

Landasan teori memuat tinjauan pustaka yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan game “*Escaping Brawijaya*” berbasis Android.

c. BAB III Analisa Kebutuhan dan Perancangan Sistem

Analisis dan perancangan game “*Escaping Brawijaya*” berbasis Android memuat tentang analisa kebutuhan dari Berbasis *Android* akan dibuat.

d. BAB IV Implementasi dan Analisa

Implementasi memuat hasil analisa dan perancangan game “*Escaping Brawijaya*” berbasis Android yang mungkin akan ditampilkan dalam bentuk implementasi seni, karakter, *Environment*, *Level Design*, User Interface, *Music* dan *programing*

e. BAB V Penutup

Penutup memuat kesimpulan dari hasil penelitian atau implementasi game “*Escaping Brawijaya*” berbasis Android dan saran yang diperoleh dari kesimpulan tersebut.